GOVERNO DO ESTADO DA PARAÍBA
SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO
ECIT PASTOR JOÃO PEREIRA GOMES FILHO
CURSO TÉCNICO EM VENDAS

EDSON FELIPE MATIAS SOARES
PYETRO ARAÚJO MELO
YAN CARVALHO GUEDES

LOOT BOXES E GACHA: PRÁTICAS PREDATÓRIAS NA MONETIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS

JOÃO PESSOA – PB
2025

EDSON FELIPE MATIAS SOARES

PYETRO ARAÚJO MELO

YAN CARVALHO GUEDES

LOOT BOXES E GACHA: PRÁTICAS PREDATÓRIAS NA MONETIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS

Artigo científico apresentado à ECIT PASTOR JOÃO PEREIRA GOMES FILHO como requisito para conclusão do Curso Técnico em VENDAS.

PROFESSOR ORIENTADOR: MANOEL MESSIAS

JOÃO PESSOA – PB

2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação Secretaria de Estado da Educação

Gerência Executiva de Educação Profissional
Repositório Institucional Técnico da SEE

Gerada automaticamente pelo *formulário*, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S584t Carvalho Guedes , Yan.

Loot Boxes e Gacha: Práticas predatórias na monetização de jogos eletrônicos. / – 2025.

23 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (ensino médio técnico) – ECIT PASTOR JOÃO PEREIRA GOMES FILHO, da Rede Estadual de Ensino da Paraíba, Curso Técnico em Vendas, JOÃO PESSOA, 2025.

Orientação: Prof. Esp. Manoel Messias da Silva.
Coorientação: Prof. Esp. Ana Gabriela Camelo Pontes.

1. LOOT BOXES. 2. GACHA. 3. JOGOS ELETRÔNICOS. I. Título.

CDD 658

EDSON FELIPE MATIAS SOARES

PYETRO ARAÚJO MELO

YAN CARVALHO GUEDES

***LOOT BOXES E GACHA*: PRÁTICAS PREDATÓRIAS NA MONETIZAÇÃO DE JOGOS ELETRÔNICOS**

DATA DE DEFESA: 02 de Dezembro de 2025

_____

EDSON FELIPE MATIAS SOARES

_____

PYETRO ARAÚJO MELO

_____

YAN CARVALHO GUEDES

BANCA EXAMINADORA

_____ Nota: _____

ORIENTADOR: ESP. MANOEL MESSIAS DA SILVA

_____ Nota: _____

MEMBRO DA BANCA: GRAD. MÁRCIA CRISTIANA DA SILVA LIMA

_____ Nota: _____

MEMBRO DA BANCA: GRAD. ALECSANDRO DE PAIVA FARIAS

NOTA FINAL DO ESTUDANTE: _____

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 6
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA 7
2.2. EVOLUÇÃO DAS FACETAS DE MONETIZAÇÃO DA INDÚSTRIA 9
2.3 INTERFACE PSICOLÓGICA 9
2.4 O CENÁRIO REGULATÓRIO INTERNACIONAL: PROIBIÇÃO, REGULAMENTAÇÃO E OMISSÃO 10
2.5 IMPASSE DA NAÇÃO "VERDE AMARELA" 12
2.6 A POSIÇÃO DA INDÚSTRIA E AS PRÁTICAS CORPORATIVA 13
3. METODOLOGIA 13
4. DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS 15
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS 15
REFERÊNCIAS 16

LOOT BOXES E GACHA: PRÁTICAS PREDATORIAS NA MONETIZAÇÃO DE JOGOS ELETRONICOS.

Edson Felipe Matias Soares
Pyetro Araújo Melo
Yan Carvalho Guedes

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar os sistemas de monetização Gacha e Loot Boxes em jogos eletrônicos, modelos de negócio caracterizados pela aquisição de itens virtuais aleatórios por meio de investimento financeiro real ou moeda virtual. A investigação focaliza seus mecanismos de ação psicológica, análogos aos jogos de azar, e o cenário regulatório fragmentado, que varia da proibição integral, como na Bélgica, e de regulações restritivas, como na China, até a ausência de normativa específica, caso do Brasil. Para além do impasse legal, o estudo evidencia a dimensão ética do problema, uma vez que tais mecanismos impactam de maneira predatória o público infanto-juvenil, expondo crianças e adolescentes em desenvolvimento a práticas de consumo potencialmente nocivas. Desse modo, o trabalho busca fomentar o debate urgente sobre a necessidade de equilíbrio entre a inovação do mercado e a proteção do consumidor, apontando para a construção de um marco regulatório robusto no Brasil, fundamentado no Estatuto da Criança e do Adolescente e no Código de Defesa do Consumidor, como via para relações de consumo mais saudáveis e transparentes.
Palavras-chave: Loot Boxes, Gacha, jogos eletrônicos, Direito do Consumidor, Regulamentação.

Abstract

This academic-scientific paper aims to analyze the Gacha and Loot Boxes monetization systems in electronic games, business models characterized by the acquisition of random virtual items through real financial investment or virtual currency. The investigation focuses on their psychological mechanisms of action, analogous to gambling, and the fragmented regulatory landscape, which ranges from an outright ban, as seen in Belgium, and restrictive regulations, as in China, to the absence of specific norms, which is the case in Brazil. Beyond the legal impasse, the study highlights the ethical dimension of the problem, as these mechanisms have a predatory impact on children and adolescents, exposing developing youth to potentially harmful consumption practices. Therefore, this work seeks to foster an urgent debate on the need to balance market innovation and consumer protection, pointing towards the establishment of a robust regulatory framework in Brazil, grounded in the Child and Adolescent Statute and the Consumer Defense Code, as a path towards healthier and more transparent consumer relationships.
Keywords: Loot Boxes, Gacha, electronic games, Consumer Law, regulation.

1. INTRODUÇÃO

Erigindo-se como um dos instrumentos de negócios de maior rentabilidade e controvérsia da Indústria de Jogos Eletrônicos e Cultura de Massas, os chamados Sistemas *gacha*[1] e *loot boxes*[2], modelos de capitalização econômica em ambientes lúdico-digitais, inserem-se em um contexto de permanente disputa segmentar, superando a lógica da simples comercialização de produtos e configurando-se como sofisticados artifícios de estímulo cognitivo-comportamental.

O fenômeno manifesta-se já em sua gênese, ao explorar fragilidades do entendimento humano e padrões arraigados em sua psique quanto ser social e/ou individual. Ao recorrer a estímulos multimodais, esses artifícios operam de forma estritamente semelhantes a outras modalidades de jogos de azar (GRIFFITHS, 2018). A lógica de recompensação variável, minuciosamente orquestrada, instaura ciclos oscilativos de expectativa e realidade, fomentando, depósitos recorrentes (ZENDLE; CAIRNS, 2019). Sistemas de progressão e prazos artificiais, somados a algoritmos probabilísticos modelados ao perfil do jogador, caracterizam uma arquitetura de dificuldade sucessiva (PETROVSKAYA; ZENDLE, 2022).

A expressividade do tema ultrapassa a esfera industrial dos jogos, colocando em evidência um impasse ético e regulatório. Se, por um lado, observa-se um instrumento gerador de montantes que superam as dezenas de bilhões de dólares (NEWZOO, 2023), perpetuando a manutenção de conglomerados corporativos e promovendo uma metamorfose estrutural nas relações de consumo e produção, por outro, evidencia-se um revés de ordem sanitária, amparado por estudos científicos robustos, que correlacionam sua exposição ao desenvolvimento de padrões de condutas problemáticas (LAKIĆ; BERNIK, 2023), bem como ao prejuízo financeiro em diferentes escalas (ZENDLE; CAIRNS, 2019).

É no terreno jurídico-legal que se compreende, provavelmente, a face mais intrincada do quesito, dada a dificuldade de enquadramento categórico de fenômenos que sobressaem às taxonomias convencionais (NIELSEN; GRABARCZYK, 2019). Coloca-se o seguinte questionamento: tais práticas devem ser reduzidas a simples transações de caráter comercial, mais uma modalidade de jogos de azar ou a alguma nova categoria

[1] Máquina de capsulas digital
[2] Caixa de objetos

consumerista? O cenário de incerteza tem possibilitado, direta ou indiretamente, o funcionamento de tais mecanismos em um campo nebuloso da legislação, onde cada jurisdição vem adotando medidas divergentes, como a proibição integral na Bélgica, parcial no regime chinês, até a omissão normativa em alguns contextos como no Brasil.

À luz do atual cenário de incerteza vigente, o presente estudo tem como propósito examinar, de forma abrangente, as estratégias de rentabilização baseadas em Sistemas *gacha* e *loot boxes*, contemplando suas dimensões de funcionamento e operação, bem como suas repercussões de caráter psicológico, jurídico e ético. Tal perspectiva multidimensional tem por finalidade a clarificação acerca dos Sistemas *gacha* e *loot boxes*, assim como oferecer subsídio para o desenvolvimento de práticas corporativas embasadas na ética operacional e na transparência (KING; DELFABBRO, 2019), no consumo crítico e nos cenários normativos adequados.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 IMERSÃO NO TEMA

Desenvolvido inicialmente pela sul-coreana *Wizet* e publicado pela *Nexon* em 2003, o MMORPG[3] 2D[4] *MapleStory* é visto como um marco na indústria dos jogos eletrônicos, sendo o primeiro e mais bem documentado jogo eletrônico que veio a introduzir o que futuramente se veio a conhecer como "*loot box*", mecanismo este que transformou toda a forma de monetização do mercado. Segundo Silva Júnior (2022, p. 16), pode-se definir esse método como "uma caixa que gera itens aleatórios quando o usuário o 'abre', ocorre que as únicas informações que os usuários podem ter ciência, ao adquirir a caixa de recompensas, são a probabilidade e os itens que podem ser gerados".

Antecessor ao Sistema *gacha o* jogo *MapleStory* introduziu um mecanismo denominado "*Gachapon Ticket*", que podia ser comprado na loja de itens, ou por meio de moedas convertidas para essa finalidade. Após a compra do ticket, o usuário dava um "clique-duplo" para ativá-lo. Após ativado, ele escolhe uma máquina de *gachapon*, que ficava em locais estratégicos dentro do mapa do *game*, para que o ticket possa ser

[3] Jogo eletrônico multijogador de Interpretação de personagem
[4] Bidimensional

convertido em um item da sua *pool*[5], sendo aleatório, podendo ser gerado algo que o jogador cobiçava, ou algo irrelevante para o mesmo dentro daquele contexto.

Por outro lado, destaca-se outro mecanismo intrinsecamente ligado ao sistema de caixas de recompensas (*loot boxes*): o mecanismo *gacha*. Tal mecanismo, em uso constante pela indústria moderna, configura-se como a "utilização de moedas virtuais para a obtenção de itens virtuais de maneira aleatória, utilizando de mecanismos semelhantes àqueles utilizados por jogos de azar" (COLOMBO, 2024, p. 4). O *gacha* que se conhece é inspirado nas máquinas *gachapon*, estas populares na Ásia, em especial no Japão, onde o consumidor compra cápsulas com brinquedos aleatórios. O primeiro jogo que foi moldado quase que inteiramente em torno dessa mecânica foi o *Dragon Collection, Card Battle* desenvolvido pela *Konami Digital Entertainment* e publicado em solo japonês na plataforma social *GREE*, em 14 de setembro de 2010. A aplicação tinha por finalidade a batalha de cartas mediante coleção de "monstros" dentro do contexto do jogo. A mecânica *gacha*, que ainda caminhava para se solidificar no mercado, se manifestava na abertura de pacotes com cartas de monstros aleatórios, com probabilidade variável. Os chamados "*rolls*" ou "*pulls*" (sorteios) podiam ser reivindicados gratuitamente em certos momentos, mas podiam ser acelerados por meio de pagamento ou até compra de moedas virtuais específicas do jogo, traço crucial na identificação de mecanismos *gacha*, as chamadas "microtransações". Similarmente, Koeder (2017, *apud* COLOMBO, 2024, p. 9) deixa explícitas as características cruciais nos mecanismos *gacha*, evidenciando, por consequência, os sistemas de *loot boxes*.

Conceitualmente não é o jogo em si, mas é parte estratégica do mesmo, pois usa-se moedas virtuais para a obtenção de itens, podendo ser ela adquirida mediante progresso no jogo, ou até mesmo pela compra com dinheiro real, compartilhando de características presentes em outros jogos de azar, como probabilidade relativa e variável e mecanismos específicos, porque costumam usar excessivamente de animações visuais apelativas, principalmente quando o usuário ganha algum item de maior raridade. Os itens em questão têm alguma finalidade na experiência do jogador, podendo ir de estéticos a vantagens específicas, possuindo níveis de raridade pré-estabelecidos, frequentemente colecionáveis.

[5] Conjunto de itens que podem ser gerados em caixas

Contudo, vale destacar uma característica que ambos os mecanismos compartilham: a aleatoriedade. Zendle, Meyer e Over (2019, *apud* SILVA JÚNIOR, 2022, p. 18) afirmam que o usuário ao adquirir uma *loot box* não compra um simples item, mas adquire a perspectiva de que irá ganhar algum item predeterminado em uma lista, esse comportamento, portanto, envolve apostar dinheiro no resultado casual de um futuro evento. Esse quesito é fundamental para esclarecer a controvérsia com os mecanismos citados.

2.2. EVOLUÇÃO DAS FACETAS DE MONETIZAÇÃO DA INDÚSTRIA

Antes da consolidação desses mecanismos, o modelo de rentabilidade nos jogos era direto. O consumidor pagava pelo seu produto, que já vinha completo, portanto, não eram necessários outros gastos com aquele conteúdo. Referente a esse sistema direto e objetivo, Fields (2014, *apud* COLOMBO, 2024, p. 7) evidencia que "a transação foi direta; você pagava com seu dinheiro e fazia suas apostas. Este modelo continua forte nos mercados tradicionais de jogos de varejo atualmente". Destarte, o mercado se transformou com o advento da internet e sistemas de jogatinas online, e a indústria acompanhou tal evolução. As desenvolvedoras e publicadoras do continente asiático enxergaram a possibilidade de fornecer gratuitamente o conteúdo bruto, mas comercializando acessórios e itens dentro do próprio jogo, como é destacado "em vez de cobrar pelo jogo, vendendo para os jogadores os equipamentos e itens" (FIELDS, 2014, *apud* COLOMBO, 2024, p. 8).

A partir desse momento, a própria indústria concebeu o polêmico modelo de microtransações, no qual Neely (2019, *apud* COLOMBO, 2024, p. 8) vai categorizar, em tese, como "qualquer situação em que o jogador é capaz de pagar dinheiro real para obter itens ou vantagens dentro do jogo". Surgiram juntamente os chamados jogos *free-to-play*, ou "gratuitos para jogar", acompanhados de inúmeras táticas de rentabilizar os jogos de forma que seja até mais lucrativo do que a simples venda direta, colocando o arcaico mecanismo em obsolescência, como a compra e venda de conteúdo adicional, as famosas *DLCs*[6], e consequentemente as recompensas aleatórias, que tornaram-se uma fonte de receita contínua.

[6] Conteúdo para baixar, quando possui um conteúdo adicional

2.3 INTERFACE PSICOLÓGICA

A semelhança entre os tradicionais jogos de azar e os mecanismos *gacha e loot boxes* são inquestionáveis. Contudo, quando levado para o campo da Psicologia, observa-se o ponto de maior discussão literária. Os estudos trazidos por Silva Júnior (2022) e Colombo (2024) evidenciam a coincidente similaridade cognitiva dessas facetas de monetização com os jogos de azar difundidos pela atual indústria. Em primeira instância, observa-se a necessidade de compreensão da condição de ludopatia. Reconhecida pela Organização Mundial da Saúde (OMS), a ludopatia é uma condição médica caracterizada pelo desejo acentuado de continuar jogando, principalmente jogos de azar e similares. Em solo brasileiro, a doença tem CID: 10-Z72.6 (mania de jogo e apostas) e 10-F63.0 (jogo patológico).

Tendo isso em mente, Griffiths (*apud* SILVA JÚNIOR, 2022, p. 19) definiu cinco pontos de atenção que ocasionem no Transtorno do Jogo Compulsivo, sendo estes o ponto a) trocar o dinheiro por algo supostamente de valor; b) um acontecimento do futuro ditará o resultado; c) o resultado fica por parte do "acaso"; d) para não perder, é simplesmente não participar; e) os "vencedores" levam vantagem em cima dos perdedores. Apurando tais características e detalhes, Drummond e Sauer (2018, *apud* SILVA JÚNIOR, 2022, p. 19) evidenciaram que 10 de 22 jogos atingiram todos os critérios de identificação. O ciclo de investimento recorrente é ainda mais agravado quando as recompensas vêm acompanhadas de animações, símbolos e efeitos. Zendle, Meyer e Over (2019, *apud* SILVA JÚNIOR, 2022, p. 18) trazem o seguinte ponto: "quanto mais o usuário estiver exposto à excitação ao abrir a caixa de recompensas, mais ele espera e exige essa excitação, levando aos padrões desordenados e excessivos de gastos relacionados ao jogo".

O quesito é ainda pior e mais controverso quando se trata do acesso de menores de idade à jogos com esses mecanismos. Habra e LEE (*apud* SILVA JÚNIOR, 2022, p. 20) reiteraram que "a exposição a jogos de azar na infância é um importante preditor de problemas de jogo compulsivo entre adultos". Para reforçar o ideal, Silva Júnior (2022, p. 21) trouxe casos de gastos excessivos e desgovernados que envolviam menores de idade, incluindo crianças e pré-adolescentes, no jogo *FIFA 2019*, publicado pela *Electronic Arts (EA)* no ano de 2018, onde crianças europeias chegaram a gastar mais de

£550 (o equivalente a aproximados R$2.600). Vale ressaltar que o jogo possuía faixa etária livre, que polemiza mais ainda o acesso de menores à web.

2.4 O CENÁRIO REGULATÓRIO INTERNACIONAL: PROIBIÇÃO, REGULAMENTAÇÃO E OMISSÃO

Quando se trata de regulamentar algo, sempre surgem divergências, e é essa divergência que dificulta o avanço a nível global de medidas específicas relacionadas. Por um lado, jogar tal prática na ilegalidade parece conveniente, mas a interferência excessiva do Estado na vida dos cidadãos pode ser mal interpretada. Além disso, não se deve desconsiderar a visão do setor privado, visto que são eles que fazem a roleta girar. Por outro lado, enxerga-se uma prática de caráter nocivo e predatória, que coloca em jogo questões que transcendem o mero campo financeiro, mas também quesitos éticos, psicológicos e culturais. Tendo em vista a complexidade de categorização da prática, vale ressaltar medidas de certos Estados que são diametralmente opostas: a Bélgica e a China.

A sexta economia per capita da União Europeia, tomou medidas drásticas, enquadrando os mecanismos de *loot boxes* e *gacha* como jogos de azar perante a legislação vigente. A justificativa estava em evidência no Relatório Belga (COMISSÃO BELGA, 2018, *apud* SILVA JÚNIOR, 2022, p. 36), que afirmava que tais mecanismos de monetização preenchiam três pontos fundamentais da legislação belga: respectivamente, a aposta, o ganho ou perda, e, o acaso. A Bélgica acabou por proibir a comercialização dos *loot boxes* para menores de 18 anos, e para os maiores, já seria tratada pela legislação de jogos de azar vigente (SILVA JÚNIOR, 2022, p. 39).

Divergindo da Bélgica em certos pontos, mas também buscando resolver o revés com equilíbrio, o gigante asiático buscou por não proibir integralmente as *loot boxes*, mas identificar e descaracterizar o elemento de azar desses mecanismos. A China exigiu que as empresas do segmento transpareçam a probabilidade de obtenção, o chamado *"drop rate"*. Também foi combinado que as empresas aumentem a probabilidade de obtenção de determinados itens raros quando o usuário tem muitas tentativas frustradas. Os mesmos itens devem estar disponíveis de alguma forma dentro do jogo além do sorteio aleatório para que o jogador possa obtê-lo (SILVA JÚNIOR, 2022, p. 33-34).

O governo Chinês e a finada Administração Estatal de Rádio, Cinema e Televisão (SAPPRFT) foram articuladores importantíssimos para o avanço da regulamentação de

forma que não prejudicasse nenhum lado, até que em março de 2018, a SAPPRFT foi desmantelada e suas funções redistribuídas. No Estado fundador do mecanismo *gacha* e *loot box*, tais sistemas não são enquadrados como jogos de azar por um simples detalhe, coincidentemente, esse mesmo detalhe impede o avanço da regulamentação em outros países da mesma forma. A legislação Japonesa exige a possibilidade de resgate em moeda corrente, o que não é o caso quando se observa o contexto dos jogos eletrônicos.

Logo, em termos de regulamentação, a legislação Japonesa abre brecha para as indústrias se autorregularem, adotando medidas de caráter liberal de intervenção mínima do Estado como agente regulador, o que diverge do Estatismo da nação Belga e do Estado Chinês (SCHWIDDESSEN, 2018, *apud* COLOMBO, 2024, p. 11).

2.5 IMPASSE DA NAÇÃO “VERDE AMARELA”

Ao compararmos a realidade do Estado Brasileiro com as demais nações, nos deparamos com um sólido vácuo regulatório e clara omissão dos poderes em tomar medidas acerca da temática trabalhada. Os mecanismos *gacha* e *loot boxes* não são formalmente enquadrados como jogos de azar, nem similar, embora os jogos de azar tenham legislação específica, como a Lei de Apostas de Quota Fixa e as Leis de Contravenções Penais, que já estão em vigor há décadas no ordenamento jurídico. Contudo, o Estado brasileiro se mostra conhecedor de tais mecanismos, por mais que não interfira da forma que se espera.

O Marco Legal da Indústria dos Jogos Eletrônicos (Lei nº 14.852/2024) é inegavelmente um avanço após décadas de omissão, contudo ainda não trata de "qualquer tipo de jogo que ofereça algum tipo de aposta, com prêmios em ativos reais ou virtuais, ou que envolva resultado aleatório ou de prognóstico" (BRASIL, 2024, *apud* COLOMBO, 2024, p. 13). Dado esse contexto, a única ferramenta de proteção que poderá surtir algum efeito é o tradicional Código de Defesa do Consumidor. O jogador, nesta situação, seria colocado como consumidor e a publicadora/desenvolvedora do game como fornecedora. Colombo (2024, p. 14-15) reitera que é inquestionável categorizar o jogador como consumidor, independente das facetas.

Visto isso, Silva Júnior (2022, p. 41-43) e Colombo (2024, p. 16-17) discorrem sobre as infrações mais prováveis do Direito do Consumidor. Dentre os artigos violados,

pode-se destacar o Art. 6°, I, que trata sobre a Proteção da Vida e Saúde, dado sua relação como fomentador de transtornos. O Art. 6°, III, que discorre sobre o direito à informação, dado a aleatoriedade do sistema e a possível ausência de conhecimento sobre a probabilidade de obtenção do item. E, por último, o Art. 6°, IV, que assegura o consumidor mediante Publicidade Enganosa e Práticas Abusivas, como o violento *marketing* usado por *influencers* com probabilidades diferentes ao consumidor médio.

Destarte, ainda está presente a questão de menores de idade envolvidos (direta ou indiretamente) com esses mecanismos, visto que, por ausência de regulamentação específica, as brechas da legislação permitem, de certa forma, acesso total de Crianças e Adolescentes a esse tipo de articulação consumista. O Estatuto da Criança e do Adolescente proíbe em seu Art. 80 a entrada e permanência de menores de idade em áreas de jogos de azar, assim como o Art. 81, IV, proíbe a venda de bilhetes premiados a menores, contudo, sem a tipificação dos mecanismos g*acha* e *loot boxes* como jogos de azar, o protagonismo e intervenção do Estatuto se torna limitada, tendo sua atuação restringida nesses contextos específicos.

2.6 A POSIÇÃO DA INDÚSTRIA E AS PRÁTICAS CORPORATIVAS

O posicionamento das grandes empresas são, como esperado, favoráveis a esse mecanismo, visto a alta rentabilidade que as mesmas obtêm com a implementação desses sistemas em seus jogos, contudo, duas declarações se destacaram na última década: Uma da *Electronic Arts (EA),* empresa conhecida entre a comunidade por usar excessivamente de tais mecanismos, e a *Ubisoft*, que vem sendo criticada pelas empreitadas recentes, incluindo a implementação desses sistemas em jogos nos quais a comunidade julga ser desnecessário e uma tentativa de exploração ao consumidor médio.

A vice-presidente da *Electronic Arts (EA)*, em audiência no Parlamento Inglês, discorreu sobre as *loot boxes* como simples "mecânicas surpresas", as comparando com o *Kinder Joy*, um chocolate fabricado pela Italiana *Ferrero*, popular entre crianças de todo o globo, no qual o consumidor ganha um brinquedo surpresa na compra do chocolate, que é em formato de ovo, alegando que são mecanismos éticos (OLIVEIRA, 2019, *apud* SILVA JÚNIOR, 2022, p. 28). Como esperado, a declaração não teve boa receptividade entre o público, que promoveu campanhas de boicote à empresa. Por outro

lado, a declaração da editora e publicadora francesa *Ubisoft* se destacou pela sinceridade em tratar da questão.

Em resposta às críticas às *loot boxes* do seu jogo "*Trials Rising*", a empresa disse o seguinte: "Sim, isso significa que alguns jogadores acabam gastando mais em nossos jogos do que outros e isso resulta em maiores lucros para nós. [...] Se os jogadores simplesmente não comprassem essas caixas, elas não seriam adicionadas aos jogos no futuro" (MAIKON, 2018, *apud* SILVA JÚNIOR, 2022, p. 28). As declarações demonstram que, embora necessária, a regulamentação enfrenta diversas lacunas, e que articulações, por mais que bem-intencionadas, nem sempre surtem efeito imediato, sendo um processo lento e gradual.

3. METODOLOGIA

Em primeiro plano, faz-se necessário salientar o principal método investigativo utilizado na estruturação deste trabalho, sendo a revisão bibliográfica sistemática esse mecanismo de coleta e apuração, seguindo a ótica nuperríma pactuada por Petrovskaya e Zendle (2022, *apud* ZENDLE; CAIRNS, 2019), na qual sua abordagem legitima o exame criterioso e profundo de toda tese especializada divulgada em um intervalo de uma década, delimitando conteúdos vinculados entre os anos de 2015 a 2025 (período deste documento) referentes aos sistemas de monetização baseados em mecanismos *gacha e loot boxes*. Justifica-se o explícito recorte temporal devido à primordialidade de sondar fontes recentes e suas devidas evidências científicas e explanações mercantis, segmentais e comportamentais que se relacionam com a temática em questão, tendo em consideração as metamorfoses sociais e regulatórias dos últimos dez anos.

A coleta seletiva de todo material bibliográfico acatou orientações específicas que transcendem o período de uma década, mais literaturas que trouxessem pareceres jurídicos do período decenal precedente e relatórios do mercado contemporâneo. O estudo de Alves *et al*. (2023), que analisa o mecanismo *gacha* usando *frameworks*[7] de *game design*[8] modernos, e o diagnóstico de mercado que discorre sobre o impacto desses dispositivos de monetização no setor econômico (em específico, *big techs*[9]). De Newzoo

[7] Estrutura de códigos, algoritmos e padrões pré-prontos, facilitando desenvolvimentos.
[8] Processo de planejar e estruturar as regras, mecânicas, objetivos e experiências que compõem um jogo.
[9] Refere-se as maiores corporações no setor de tecnologia da informação.

(2023), foram bibliografias que atenderam com precisão aos requisitos estabelecidos para a coleta e análise, além da pesquisa de Recktenwaldt e Berkenbrock (2023), que forneceu uma perspectiva imparcial, técnica e recente sobre as práticas predatórias oriundas dos mecanismos de monetização descritos.

Também contribuíram para o enriquecimento deste trabalho documental os estudos de Zendle e Cairns (2019, *apud* PETROVSKAYA; ZENDLE, 2022), que correlacionam os mecanismos *gacha e loot boxes* como incentivadores de comportamentos reprováveis; King e Delfabbro (2019, *apud* PETROVSKAYA; ZENDLE, 2022), dissertaram sobre princípios de responsabilidade corporativa e social; já os exames de Xiao (2020, *apud* NIELSEN; GRABARCZYK, 2019), referentes às questões regulatórias no âmbito internacional, faz menção ao relatório da *Belgium Gaming Commission* (2018, *apud* XIAO, 2020), que manteve seu enfoque na regulação europeia e seus precedentes; e o estudo de Lakić e Bernik (2023, *apud* PETROVSKAYA; ZENDLE, 2022), referente aos vícios e padrões consumistas em conteúdos do gênero.

Os critérios de validação (atualidade, relevância para o contexto trabalhado, validade metodológica) oriundos da ótica de Petrovskaya e Zendle (2022, *apud* ZENDLE; CAIRNS, 2019) foram mantidos com rigor no que se refere à análise crítica das fontes. A análise buscou, em específico, a robustez das visões e atualizados *frameworks* teóricos, podendo assim visualizar os artifícios de monetização atuais do segmento de jogos eletrônicos. Tal perspectiva metodológica possibilitou o exame com teor crítico das técnicas fundamentadas em algoritmos personalizados (LAKIĆ; BERNIK, 2023, *apud* PETROVSKAYA; ZENDLE, 2022), envolvendo não só questões legais, mas éticas e morais.

4. DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Com base na literatura analisada, é possível compreender que o avanço das microtransações nos jogos eletrônicos representa uma transformação significativa na indústria do entretenimento digital, ao mesmo tempo em que introduz novos desafios éticos, sociais e psicológicos. As mecânicas de loot boxes e sistemas exploram a incerteza e a expectativa como elementos centrais de engajamento, estimulando o comportamento impulsivo e o consumo excessivo (Delfabbro, 2019; Zendle, s.d.). Segundo Zendle (s.d.),

o comportamento de compra nessas estruturas apresenta correlação direta com traços de dependência comportamental semelhantes aos observados em jogos de azar, pois o jogador permanece em constante estado de antecipação, reforçando ciclos de expectativa e frustração.

Do ponto de vista ético, a discussão sobre a responsabilidade das empresas desenvolvedoras torna-se essencial. A ausência de transparência quanto às probabilidades de obtenção dos prêmios e a utilização de elementos audiovisuais apelativos configuram práticas de manipulação psicológica, comprometendo a liberdade de escolha do consumidor (Petrovskaya, s.d.; Zendle, s.d.). Petrovskaya (s.d.) destaca que a indústria muitas vezes prioriza resultados financeiros em detrimento do bem-estar dos usuários, especialmente de crianças e adolescentes, que são mais vulneráveis a estímulos emocionais e menos conscientes das dinâmicas de risco presentes nas microtransações. Xiao (s.d.) complementa que essas práticas não apenas afetam o comportamento individual, mas podem gerar impactos sociais relevantes, como a normalização do consumo precoce e da dependência digital entre jovens.

Sob a perspectiva jurídica, nota-se que há lacunas legais importantes. Silva Júnior (s.d.) enfatiza que a legislação brasileira, baseada apenas no Código de Defesa do Consumidor (Lei nº 8.078/1990), não prevê normas específicas para microtransações digitais, o que dificulta a fiscalização e a responsabilização das empresas desenvolvedoras. As lacunas regulatórias permitem que práticas de monetização predatórias continuem sem restrições adequadas, expondo os jogadores a riscos financeiros e psicológicos. Os pensamentos dos autores entram em consenso, como representa a tabela abaixo:

Quadro 1 – Síntese das visões dos autores sobre *monetização* predatória em jogos digitais

Autor(es)	Ano	Foco da Análise	Principais Conclusões	Contribuição Para o Estudo
Silva Júnior	2022	Contexto jurídico brasileiro	Mostra que o Brasil carece de legislação clara.	Explica o "vácuo regulatório" brasileiro apontado.

Petrovskaya & Zendle	2022	Ética e manipulação psicológica	A indústria utiliza métodos de monetização injustas e enganosas, explorando emoções e impulsos dos jogadores.	Fundamenta a crítica ética e o conceito de "monetização predatória".
Xiao	2020	Aspectos jurídicos internacionais	Analisa da ambiguidade legal das *loot boxes* e os diferentes parâmetros jurídicos em países como Reino Unido e Bélgica.	Base para discutir a necessidade de regulação específica no Brasil.
King & Delfabbro	2019	Responsabilidade Corporativa	Propõem medidas de responsabilidade social e transparência nas empresas desenvolvedoras.	Apoia a ideia de regulamentação e práticas éticas no mercado.
Zendle & Cairns	2019	Relação entre *loot boxes* e jogos de azar	As *loot boxes* apresentam forte correlação com comportamento de aposta e dependência psicológica.	Demonstra que as práticas de monetização podem causar vícios semelhantes aos jogos de azar.

Fonte: Elaboração própria (2025)

Dessa maneira, os resultados confirmam que as práticas de monetização em jogos digitais, baseadas em recompensas aleatórias e probabilísticas, se configuram como mecanismos predatórios, comprometendo a experiência lúdica e reforçando padrões de consumo compulsivo (Delfabbro, 2019; Petrovskaya, s.d.; Xiao, s.d.). Torna-se indispensável, portanto, o desenvolvimento de políticas públicas voltadas à regulamentação do setor e à educação digital de consumidores, garantindo maior transparência, proteção e ética na relação entre empresas e usuários, especialmente menores de idade.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo permitiu compreender que as *loot boxes* e os mecanismos *gacha*, amplamente difundidos na indústria dos jogos eletrônicos, apresentam características que ultrapassam a simples monetização e se aproximam de práticas associadas aos jogos de azar. A literatura analisada evidencia que a combinação entre aleatoriedade, estímulos audiovisuais e sistemas de recompensa variável pode influenciar comportamentos de risco, favorecendo gastos recorrentes e, em casos mais graves, contribuindo para padrões compatíveis com o transtorno do jogo. Esse cenário se torna ainda mais preocupante quando se considera a exposição de públicos vulneráveis, como crianças e adolescentes, que acessam tais mecanismos frequentemente sem orientação adequada.

Além dos impactos psicológicos, observou-se que há um relevante debate ético e jurídico envolvendo tais práticas. Enquanto países como Bélgica e China avançaram em políticas de proibição ou transparência obrigatória, o Brasil permanece com um vácuo regulatório que impede a atuação eficaz do Estado na proteção do consumidor. A ausência de normas específicas favorece assimetrias entre empresas e jogadores, permitindo estratégias corporativas que, por vezes, ocultam probabilidades reais, incentivam gastos excessivos e exploram falhas na legislação vigente. Nesse contexto, torna-se evidente a necessidade de políticas públicas e diretrizes que alinhem a evolução tecnológica do setor com princípios de responsabilidade e segurança.

Por fim, embora esta pesquisa tenha adotado exclusivamente o método de revisão bibliográfica, seus resultados contribuem para ampliar o debate sobre práticas de monetização predatórias nos jogos digitais e reforçam a urgência de regulamentação e

conscientização. Espera-se que estudos futuros possam aprofundar a discussão com dados empíricos, análises comparativas entre mercados internacionais e investigações sobre o impacto direto dessas mecânicas em diferentes perfis de jogadores. Dessa forma, conclui-se que a construção de um ambiente de consumo mais transparente, ético e equilibrado é fundamental para o desenvolvimento saudável da indústria e para a proteção dos usuários.

REFERÊNCIAS

ALVES, C. et al. O fenômeno *Gacha* pelo *framework MDA*: a *game art* colecionável e o *game design.* Revista Técnico-Científica do Programa de Pós-Graduação em *Design* da Univille, v. 6, n. 2, p. 40-51, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.21726/pl.v6i2.2212. Acesso em: 03 out. 2025

GERKEN, Tom. *Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws. BBC News*, 26 Abr. 2018. Disponível em: https://bbc.com/news/technology-43906306. Acesso em: 03 out. 2025.

BRASIL. Lei nº 8.078, de 11 de setembro de 1990. Código de Defesa do Consumidor. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 12 set. 1990. Disponível em: http://planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8078compilado.htm. Acesso em: 03 out. 2025.

GRIFFITHS, M. D. *Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? Gaming Law Review*, v. 22, n. 1, p. 52-54, 2018. Disponível em: http://doi.org/10.1089/glr2.2018.2216. Acesso em: 30 out. 2025.

KING, D. L.; DELFABBRO, P. H. *Video Game Monetization (e.g., 'Loot Boxes'): a blueprint for practical social responsibility measures*. *International Journal of Mental Health and Addiction,* v. 17, p. 166-179, 2019. Disponível em: https://doi.org/10.1007/s11469-018-0009-3 Acesso em: 30 out. 2025.

LAKIĆ, N.; BERNIK*, A. Addiction and spending in gacha games. Information*, v. 14, n. 3, p. 145, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.3390/info14070399 Acesso em: 30 out. 2025.

NEWZOO. *Global Games Market Report* 2023. Amsterdam: *Newzoo*, 2023. Disponível em: https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version. Acesso em: 3 out. 2025.

NIELSEN, R. K. L.; GRABARCZYK, P. *Are loot boxes gambling? Random reward mechanisms in video games*. *Transactions of the Digital Games Research Association*, v. 4, n. 3, 2019. Disponível em: https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.104. Acesso em 06 out. 2025.

PETROVSKAYA, E.; ZENDLE, D. *Predatory monetisation? A categorisation of unfair, misleading and aggressive monetisation techniques in digital games from the player perspective. Journal of Business Ethics*, 2022. Disponível em: https://link.springer.com/article/10.1007/s10551-021-04970-6. Acesso 06 out. 2025.

RECKTENWALDT, V. K.; BERKENBROCK, C. D. M. Técnicas predatórias na monetização de jogos digitais: um estudo de caso utilizando semiótica. Anais do Seminário Integrado de Software e Hardware, p. 1-10, 2023. Disponível em: https://doi.org/10.5753/eres.2023.237761 Acesso em: 20 out. 2025.

XIAO, L. Y. *Which implementations of loot boxes constitute gambling?* A UK legal *perspective on the potential harms of random reward mechanisms*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 2020. Disponível em: https://doi.org/10.1007/s11469-020-00372-3. Acesso em: 06 out. 2025.

ZENDLE, D.; CAIRNS, P. *Loot boxes are again linked to problem gambling: results of a replication study. PLOS ONE*, v. 14, n. 3, e0213194, 2019. Disponível em: https://doi.org/10.1371/journal.pone.0213194. Acesso em: 06 out. 2025.